



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*User Experience (UX) & User Interface (UI)* merupakan pandangan baru yang didefinisikan sebagai sebuah pengalaman pengguna dengan meng-explorasi semua fitur yang ada. *UI/UX* yang tidak mempertimbangkan pengguna saat dirancang menyebabkan banyak ketidaknyamanan. Untuk menyediakan *UI/UX* yang disesuaikan, mempertimbangkan peran *UI/UX* yang merupakan hal yang penting dalam mengembangkan suatu *product*, mahasiswa memutuskan untuk mendalami bidang tersebut dalam program kerja magang (*Internship*).

Praktik kerja magang merupakan salah satu mata kuliah wajib sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Setiap mahasiswa yang telah memasuki tahun ajaran akhir diwajibkan untuk mengambil praktik kerja magang di perusahaan yang sesuai dengan program studimasing-masing. Praktik kerja magang bertujuan agar dapat menerapkan ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan, sehingga mahasiswa dapat terjun ke dunia kerja secara nyata.

Melalui praktik kerja magang ini diharapkan mahasiswa dapat mengetahui bagaimana cara mengatur koordinasi dalam dunia kerja serta cara menyelesaikan masalah di lapangan dengan dibantu oleh pembimbing lapangan kerja magang. Mahasiswa Fakultas Teknik dan Informatika khususnya Program Studi Sistem Informasi di Universitas Multimedia Nusantara diajarkan untuk mengenal dunia

teknologi, salah satu mata kuliah yang diajarkan yaitu *UI/UX*, yang bertujuan menganalisa sebuah aplikasi yang telah dibuat oleh *developer*. PT. Sama Satu Jalan memberikan kesempatan waktu untuk kerja magang selama enam bulan dan ditempatkan di divisi *product* sebagai *UI/UX Design*.

PT. Sama Satu Jalan merupakan anak perusahaan dari PT. Musika Studios yang berdiri sejak tahun 1968. Perusahaan ini bergerak dalam bidang label rekaman yang melayani industri musik tanah air.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Magang**

Program praktik kerja magang yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara memiliki tujuan agar mahasiswa dapat mengetahui dunia kerja secara nyata, sehingga mahasiswa mendapat ilmu yang bermanfaat untuk diterapkan pada saat kerja.

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang yang diperoleh mahasiswa yaitu:

1. Memperoleh pengalaman bekerja di dunia kerja.
2. Dapat mengaplikasikan ilmu khususnya perancangan *system* dan analisis.
3. Menjalani relasi dengan pegawai yang bekerja di PT. Sama Satu Jalan.

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang yang diperoleh perusahaan yaitu:

1. Membantu perusahaan dalam divisi *UI/UX*.
2. Membantu menganalisa fitur yang tepat untuk kemajuan *product*.
3. Membantu anggota divisi *UX* lain yang membutuhkan bantuan.

### **1.3 Waktu, Lokasi, dan Prosedur Kerja Magang**

#### **1.3.1 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan Magang**

Program kerja magang dilakukan di PT. Sama Satu Jalan yang berlokasi di Ruko Bidex Blok F20, Kec. Serpong Tangerang Selatan Banten. Magang tersebut dilaksanakan selama 19 bulan, yaitu dari tanggal 01 Agustus 2018 sampai dengan tanggal 02 Februari 2020. Jadwal magang yang dilakukan pada perusahaan tersebut yaitu dari hari Senin hingga Jumat dengan jam masuk fleksibel yaitu mulai pukul 08.00 hingga maksimal pukul 09.30 pagi, lalu jam pulang ditambah 9 jam (8 jam kerja, 1 jam istirahat) dari waktu masuk untuk setiap harinya.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Prosedur pengajuan pelaksanaan kerja magang di PT. Sama Satu Jalan yaitu sebagai berikut:

1. Sebelumnya mahasiswa sudah melakukan pengisian form KM-01 secara *online* dan kemudian setelah dicetak oleh Prodi akan menjadi form KM-02.
2. Form KM-02 yang telah selesai dibuat diambil di Fakultas Teknologi Informasi UMN (Gedung A Lt. 5).
3. Mahasiswa melamar untuk menjadi *intern* menggunakan *CV* (*Curriculum Vitae*) dengan datang ke kantor bertemu dengan *CEO*.
4. *CEO* menindaklanjuti lamaran dengan melakukan *interview*.

5. Pada hari wawancara, mahasiswa memperlihatkan *CV* yang sudah di-sediakan dan form KM-02. Saat proses wawancara sedang berlangsung, perusahaan bertanya mengenai tujuan magang dan kesediaan waktu menjalankan praktik kerja tersebut.
6. Setelah dinyatakan lolos, mahasiswa menerima surat keterangan diterima kerja magang dari perusahaan, besok nya mahasiswa akan melakukan program kerja magang sesuai dengan ketentuan yang telah disetujui oleh Perusahaan dan UMN.

Setelah melamar dan diterima, mahasiswa bekerja pada bagian *UI/UX Designer* yang merupakan bagian dari divisi *Product Management (PM)*. Mahasiswa bertanggung jawabkan hasil pekerjaannya pada *user (Lead UI/UX)*.

Tahap akhir kerja magang ini ditutup dengan:

1. Pembuatan laporan kerja magang berdasarkan apa yang telah dikerjakan pada saat proses kerja magang berlangsung.
2. Laporan yang ditulis telah mengikuti format dan prosedur yang telah ditetapkan.
3. Pembimbing magang telah mengisi semua *form* absesensi kerja magang yang telah diberikan, kemudian diparaf harian dan ditandatangani serta diberikan cap basah perusahaan sebagai bukti resmi telah menjalani program kerja magang pada PT. Sama Satu Jalan.

#### 1.4 Tugas yang Dilakukan

Selama 19 bulan melakukan kegiatan magang di Tebengan.id, mahasiswa melakukan beberapa pekerjaan yang berhubungan dengan *UI/UX*, sebagai berikut:

**Tabel 1.1 *Timeline* Kerja Magang Mahasiswa**

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (Minggu)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Belajar melakukan <i>competitive analyst</i> dan menganalisa <i>website, mobile apps ( ios &amp; android )</i> Tebengan <i>mobile</i>										
2.	Bekerjasama dengan akun eksekutif untuk mengumpulkan data untuk melakukan <i>usability testing</i> dan <i>synthesis</i>										
3.	Membuat <i>UX Design</i> untuk fitur baru pada <i>mobile apps</i>										
4.	Membuat <i>icon</i> untuk fitur baru menggunakan teknik <i>iconography</i>										
5.	Melakukan user <i>interview</i> untuk mengetahui lebih dalam										

	fitur yang akan di buat perusahaan										
6.	Bekerja sama dengan grafik <i>designer</i> untuk membuat ilustrasi pada <i>mobile apps</i>										
7.	Bekerja sama dengan <i>system analyst</i> untuk membuat <i>copywriting</i> untuk <i>mobile apps</i>										
8.	Bekerja sama dengan tim <i>marketing</i> untuk mengelola data										

Pada Tabel 1.4 di atas merupakan tabel *timeline* kerja magang yang terdiri dari beberapa pekerjaan, mulai dari belajar melakukan *competitive analys*, mengumpulkan data untuk *usability test*, membuat *icon*, melakukan riset, membuat ilustrasi sampai dengan membuat *content writing* untuk halaman yang sudah ditentukan. *List* pekerjaan di atas juga dibagi kembali menjadi bagian yang lebih terperinci, bagian tersebut dapat di lihat dari Tabel 1.5 di bawah ini.

**Tabel 1.2 *Timeline* Rincian Pekerjaan yang dilakukan Mahasiswa**

No.	Kegiatan	Mulai	Selesai
<b>1.</b>	<b>Menganalisa <i>website, mobile apps ( ios &amp; android )</i> Tebengan <i>mobile</i></b>		
1.a	Menganalisa <i>Website</i>	3/08/2018	3/08/2018
1.b	Menganalisa <i>Android Mobile</i>	6/08/2018	7/08/2018
1.c	Menganalisa <i>IOS Mobile</i>	7/08/2018	8/06/2018
<b>2.</b>	<b>Bekerjasama dengan akun eksekutif untuk mengumpulkan data untuk melakukan <i>usability testing</i> dan <i>synthesis</i></b>		
2.a	Memulai Kerjasama dan mengumpulkan data	8/08/2018	9/08/2018
2.b	Melakukan <i>usability testing</i>	9/08/2018	10/08/2018
2.c	Melakukan <i>Synthesis</i>	10/08/2018	13/08/2018
<b>3.</b>	<b>Membuat <i>UX Design</i> untuk fitur baru pada <i>mobile apps</i></b>		
3.a	Melakukan riset	13/08/2018	15/08/2018
3.b	Mengimplementasikan menjadi <i>design</i>	15/08/2018	17/08/2018
<b>4.</b>	<b>Membuat <i>icon</i> untuk fitur baru menggunakan tehnik <i>icono graphy</i></b>		
4.a	Belajar tehnik <i>icono graphy</i>	20/08/2018	21/08/2018
4.b	Mengimplementasikan ilmu yang telah di pelajari menjadi sebuah <i>design</i>	21/08/2018	22/08/2018
4.c	Melakukan <i>report</i> ke <i>UX Lead</i>	22/08/2018	24/08/2018
<b>5.</b>	<b>Melakukan <i>user interview</i> untuk mengetahui lebih dalam fitur yang akan di buat perusahaan</b>		



5.a	<i>Filtering user</i> yang sesuai dengan karakteristik <i>product</i>	24/08/2018	24/08/2018
5.b	Menyediakan pertanyaan untuk keperluan riset	24/08/2018	24/08/2018
5.c	Membuat <i>Research document</i>	27/08/2018	27/08/2018
6.	<b>Bekerja sama dengan grafik <i>designer</i> untuk membuat ilustrasi pada <i>mobile apps</i></b>		
6.a	<i>Mapping area</i> yang akan di tempatkan ilustrasi	27/08/2018	28/08/2018
6.b	Memulai kerjasama dengan grafik <i>design</i> untuk membuat ilustrasi	28/08/2018	29/08/2018
6.c	Membuat <i>design documentation</i>	30/08/2018	30/08/2018
7.	<b>Bekerja sama dengan <i>system analyst</i> untuk membuat <i>copywriting</i> untuk <i>mobile apps</i></b>		
7.a	<i>Mapping area</i> yang membutuhkan <i>copywriting</i>	3/09/2018	3/08/2018
7.b	Memulai kerja sama dengan <i>system analyst</i> dengan melakukan <i>brainstorming</i> untuk kalimat yang membutuhkan <i>copywriting</i>	4/08/2018	5/08/2018
8.	<b>Bekerja sama dengan tim <i>marketing</i> untuk mengelola data</b>		
8.a	Memulai kerja sama dengan tim <i>marketing</i> dengan meminta data	5/08/2018	6/08/2018

	pengguna yang telah di <i>mapping</i>		
8.b	Melakukan riset dengan hasil data yang di berikan	7/08/2018	10/08/2018

Pada Tabel 1.5 di atas dapat dilihat penjelasan singkat mengenai kegiatan yang dilakukan mahasiswa sebagai *UI/UX Intern* di Tebengan.id:

1. Mahasiswa mencari tau lebih dalam fitur apa yang ada dan tidak ada dalam *website, mobile ios* dan *android* Tebengan.id ketimbang kompetitornya.
2. Mahasiswa bekerja sama mengelola data *user* agar sesuai untuk di lakukanya *synthesis* dan *usability testing*.
3. Karena setelah melakukan riset harus menghasilkan *output* yaitu berupa *design* untuk memuat fitur baru.
4. Setelah membuat fitur baru di butuhkan *icon* untuk di tampilkan agar konsisten dengan *icon* yang lain.
5. Perusahaan memberikan kesempatan untuk melakukan riset langsung kepada pengguna.
6. Mahasiswa melakukan *mapping* untuk mengetahui fitur atau bagian apa yang di perlukan ilustrasi pada Tebengan *mobile apps*.
7. Setelah mahasiswa mendapat tugas dari kantor, mahasiswa memberikan *list mapping* untuk di lakukan riset pengguna.